

ARBALÈTE LOURDE



Dégat (P) 1d8
Dégat (M) 1d10
critique 19-20/x2
portée 36m
Type P
Poids 4kg

Une arbalète lourde s'arme à l'aide d'une manivelle. Recharger une arbalète lourde est une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité. L'arbalète lourde s'utilise généralement à deux mains. On peut cependant l'utiliser d'une seule main, avec un malus de -4 sur le jet d'attaque (mais on ne peut la recharger ainsi).

ARBALÈTE LÉGÈRE



Dégat (P) 1d6
Dégat (M) 1d8
critique 19-20/x2
portée 24m
Type P
Poids 2kg

Une arbalète légère s'arme à l'aide d'un levier. Recharger une arbalète légère est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Normalement, l'arbalète légère s'utilise à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser d'une seule main, avec un malus de -2 au jet d'attaque (mais on ne peut la recharger ainsi).

ARBALÈTE LÉGÈRE DE GNUD



Dégat (P) 1d6
Dégat (M) 1d8
critique 19-20/x2
portée 24m
Type P
Poids 12kg

Une arbalète légère s'arme à l'aide d'un levier. Recharger une arbalète légère est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Normalement, l'arbalète légère s'utilise à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser d'une seule main, avec un malus de -2 au jet d'attaque (mais on ne peut la recharger ainsi).

ARC LONG SHURIAN



Dégat (P) 1d6+1
Dégat (M) 1d8+1
critique x3
portée 18m
Type P
Poids 1.5kg

L'arc long mesure près d'un mètre cinquante de haut et il est fait d'une unique pièce de bois solide et légèrement incurvée. Un arc s'utilise toujours à deux mains, quelle que soit sa taille. L'arc long n'est pas assez maniable pour que l'on puisse l'utiliser à cheval. Cet arc, fait en argent shurian est de très bonne facture ce qui lui donne un bonus de +1 au dégâts.

ARMURE DE CUIR



faite pour un nain

Bonus de Classe d'armure +2
Bonus de Dex max. +6
Malus au tests 0
Risque d'échec des sorts profanes 10%
Vitesse (9m) 6m
Poids 7.5kg

ARMURE DE CUIR CLOUT.



faite pour un elfe (pourrait convenir à un demi-elfe ou un humain).

Bonus de Classe d'armure +3
Bonus de Dex max. +5
Malus au tests -1
Risque d'échec des sorts profanes 15%
Vitesse (9m) 6m
Poids 10kg

C. DE MAILLES (LENORA)



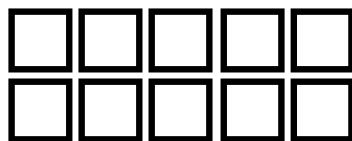
faite pour un humain ou un demi-elfe (pourrait convenir à un elfe). Cette armure porte le symbole de Lenora

Bonus de Classe d'armure +6
Bonus de Dex max. +2
Malus au tests -5
Risque d'échec des sorts profanes 30%
Vitesse (9m) 6m
Poids 20kg

CARREAUX



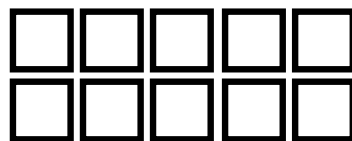
poids 500g (pour 10)
Quantité

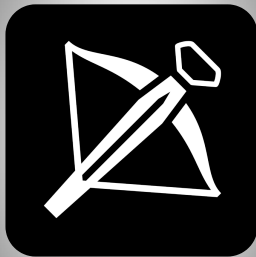
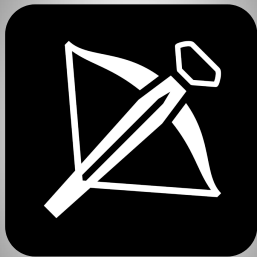
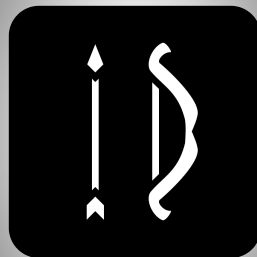
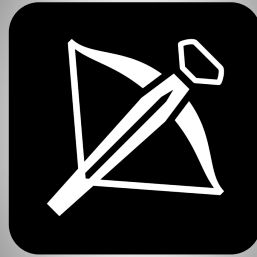
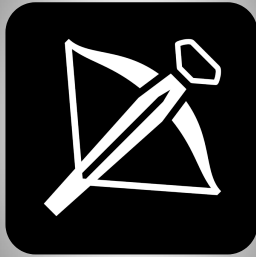
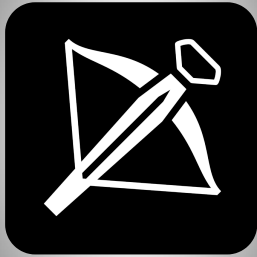


CARREAUX



poids 500g (pour 10)
Quantité

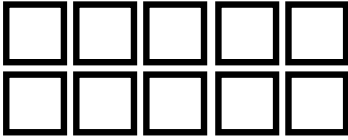




CARREAUX



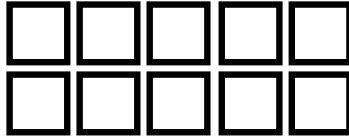
poids 500g (pour 10)
Quantité



CARREAUX LOURDS



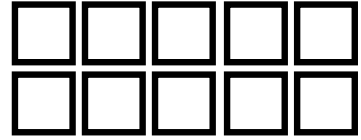
poids 500g (pour 10)
Quantité



CARREAUX LOURDS



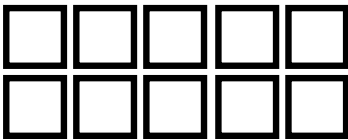
poids 500g (pour 10)
Quantité



CARREAUX LOURDS



poids 500g (pour 10)
Quantité



CIMETERRE DE GNUD



Dégat (P) 1d4
Dégat (M) 1d6
critique 18-20/x2
Type P
Poids 2kg

Cimeterre ayant appartenu à Gnud

COTTE DE MAILLES



faite pour un humain ou un demi-elfe (pourrait convenir à un elfe).

Bonus de Classe d'armure +6
Bonus de Dex max. +2
Malus au tests -5
Risque d'échec des sorts profanes 30%
Vitesse (9m) 6m
Poids 20kg

ÉCU EN BOIS



Bonus de Classe d'armure +2
Malus au tests -2
Risque d'échec des sorts profanes 15%
Poids 5kg

Le personnage fixe l'écu à son avant-bras et le maintient en place avec la main. Ce bouclier est trop lourd pour qu'il puisse tenir autre chose dans la main qu'il occupe.

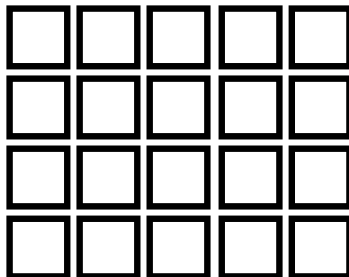
coup de bouclier:

Il est possible de frapper ses adversaires à coups d'écu (1d3/1d4/x2). Utilisé de cette façon, l'écu est considéré comme une arme de guerre contondante à une main. Quiconque se sert de son écu comme d'une arme perd le bonus le CA de celui-ci jusqu'à son prochain tour.

FLÈCHES



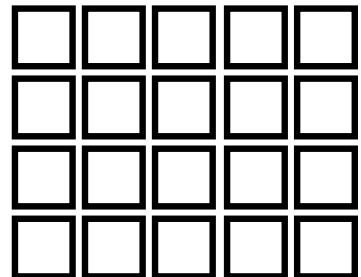
poids 1,5 kg (pour 20)
Quantité

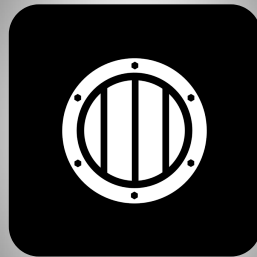
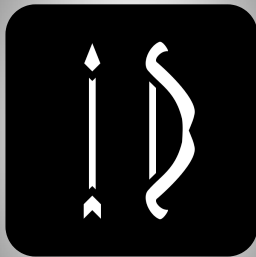
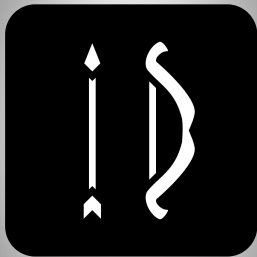
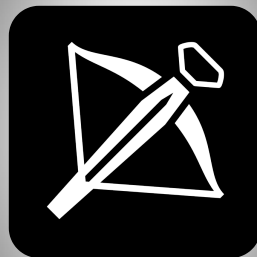
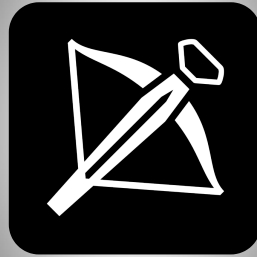
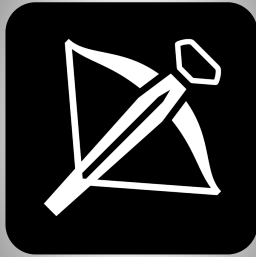
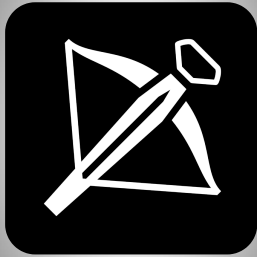


FLÈCHES



poids 1,5 kg (pour 20)
Quantité



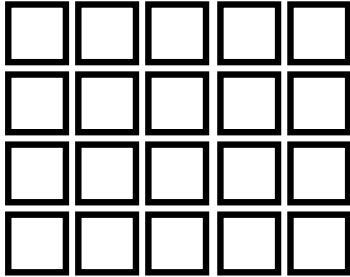


FLÈCHES



pois 1,5 kg (pour 20)

Quantité



MARTEAU DE GUERRE



Dégat (P) 1d6
Dégat (M) 1d8
critique 2,5 kg
Type C
Poids 2.5kg

MARTEAU DE GUERRE



Dégat (P) 1d6
Dégat (M) 1d8
critique 2,5 kg
Type C
Poids 2.5kg

MORCEAU D'ARTEFACT



pois -

description Petit morceau de métal ressemblant à un déchet.

pouvoir Le personnage peut tenter de crocheter une serrure simple en utilisant ce petit objet. Il bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de sabotage (et n'a pas besoin de posséder de point dans la compétence pour l'utiliser)

TARGE



Bonus de Classe d'armure +1
Malus au tests -1
Risque d'échec des sorts profanes 5%
Poids 2.5kg

Ce petit bouclier en acier se fixe sur l'avant-bras. Le personnage peut donc le porter et tirer à l'arc ou à l'arbalète sans malus. Il peut aussi tenir une arme, que ce soit une arme secondaire ou une arme à deux mains, mais avec un malus de -1 aux jets d'attaque. Un personnage utilisant une arme du même côté que la targe ne bénéficie pas de son bonus de bouclier à la CA. On peut lancer un sort à composante gestuelle en portant une targe, mais seulement en perdant le bonus qu'elle apporte à la CA jusqu'au prochain tour du personnage.

ÉPÉE COURTE



Dégat (P) 1d4
Dégat (M) 1d6
critique 19-20/x2
Type P
Poids 1kg

L'épée courte mesure une soixantaine de centimètres.

ÉTOILE DU MATIN



ou Morgenstern

Dégat (P) 1d6
Dégat (M) 1d8
critique x2
Type C et P
Poids 3kg

Un morgenstern est une boule de métal hérissée de pointes fixée sur une longue poignée.

